



Diseño: Marco Recuero

WINTERLAB

II ENCUENTRO SOBRE COMUNIDAD Y USO CRÍTICO DE LA TECNOLOGÍA

Una veintena de artistas, investigadores/as y educadores/as, que trabajan sobre el uso creativo de la tecnología, participan en la segunda edición del encuentro

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial acoge, del viernes 18 al domingo 20 de noviembre, la segunda edición de winterLAB, un encuentro que contará con mesas redondas, presentaciones y talleres gratuitos en las que se analizará acerca el uso creativo de la tecnología y los nuevos medios de creación y producción.

winterLAB se plantea como una actividad que recoge lo más característico del Centro de Arte, concebido como una plataforma abierta de investigación, producción, difusión e interpretación de formas culturales y educativas que se derivan del uso creativo de las tecnologías digitales a través de exposiciones, producciones artísticas y programas educativos y de divulgación y que quedan representados en este encuentro.

Tras el encuentro del año pasado, en torno a la fabricación digital y la cultura *maker*, este año se propone acercar los nuevos medios de creación y producción audiovisual, también desde la filosofía D.I.Y. (hazlo tú mism@), en el marco de la Red Europea de Creación Audiovisual (ENCAC), liderada por LABoral y con el LEV Festival como socio estratégico.

El programa de presentaciones y mesas redondas pretende analizar, de forma crítica, el trabajo desarrollado hasta el momento y definir cuáles

serán los siguientes pasos a dar para la difusión de estas prácticas de hacer y compartir y especialmente para valorar y diseñar colaborativamente las siguientes estrategias.

Los talleres prácticos buscan dar a conocer lenguajes y propuestas de creación artística a audiencias amplias y, al mismo tiempo, ofrecer a los/as profesionales herramientas de código abierto y técnicas aplicables a proyectos de creación.

Hatsune Miku es la estrella pop cibernética más adorada en la actualidad, jóvenes de Fundación Siloé y Asociación Mar de niebla crearán su propia Miku en un taller introductorio sobre tecnología y *software*.

Tras el taller, Mari Matsutoya y Martin Sulzer presentarán Still Be Here, una performance-instalación producida por CTM Festival y Transmediale que investiga Hatsune Miku como la cristalización de los deseos colectivos en forma de anime con coletas y apariencia eterna de 16 años. CTM Festival, como socio de ENCAC, colabora en la programación de winterLAB con esta actividad y con el taller de instrumentos interactivos, impartido por Peter Kirn, responsable de MusicMakers Hacklab.

Por último, se invita también a la comunidad educativa formal e informal a reflexionar sobre las experiencias pedagógicas y la creación de espacios de aprendizaje en la mesa *Pedagogías activas vinculadas al uso creativo de la tecnología*, organizada en colaboración con Fundación Orange.

Producción:



Colaboran:



WINTERLAB. EL PROGRAMA

Viernes 18 de noviembre de 2016

Presentaciones y mesa redonda, de 18 a 19.30 h. *El Arte y la Ciencia desde la perspectiva de género*, en coincidencia con la inauguración de la exposición *Los Monstruos de la Máquina*

Participan: Mary Flanagan, artista y educadora (EE.UU); Gretta Louw, artista e investigadora (ZA); Regina de Miguel, artista (ES) y Marc Garret, co-fundador y director artístico de Furtherfield (RU).

Moderada por: Ruth Catlow, co-fundadora y directora artística de Furtherfield (RU).

Sábado 19 de noviembre de 2016

Talleres, de 9.30/10 a 14 h.

- *Astrodata. Taller de visualización de datos astronómicos.* Alba G. Corral, artista y programadora (ES) y Jesús Rodríguez, División de Gestión de Datos y Operaciones del Observatorio Europeo Austral Garching (ESO)(AL).
- *Inductor. Taller sobre procesos cognitivos, percepción y lenguajes sonoros.* Víctor Mazón Gardoqui, artista (ES).
- *Creación de interfaces tecnológicos corporales.* María Castellanos, artista y Alberto Valverde, artista (ES).

Presentaciones y mesa redonda, de 12 a 13.30 h. *Pedagogías activas en el ámbito del uso creativo de la tecnología.*

Presenta la mesa Manuel Gimeno, director general de la Fundación Orange

Participan: Susanna Tesconi, diseñadora de entornos de aprendizaje e investigación, Universitat Autònoma de Barcelona, Senior Fablearn Fabfellow, Universidad de Stanford (ES); José Regalado, TecnoLab La Rueca (ES) y Ana Catarina Cabral, responsable de Fab Lab Spinderihallerne y Fablearn Fellow 2016, Stanford University, Vejle (DK).

Moderada por: Javier Fombona, Profesor, Escuela de Formación del Profesorado y Educación, Universidad de Oviedo (ES).

Talleres, de 15 a 18.30 h.

- *Aplicación de fabricación digital en el diseño y arquitectura.* Covadonga L. Cueva, directora de FabLab Madrid CEU, Epifanio Lorenzo, instructor del Programa Fab Academy, Universidad CEU San Pablo (ES) y Pablo Delgado Ramírez, arquitecto (ES).
- *Construcción de instrumentos audiovisuales para realidad no virtual.* Peter Kirn, MusicMakers Hacklab, CTM Festival (AL).
- *Taller con Hatsune (y Maika, Bruno & Clara).* Mari Matsutoya y Martin Sulzer, artistas responsables del proyecto, Berlin (AL).

Presentación, de 18.30 a 20 h. ***Still Be Here***, Mari Matsutoya y Martin Sulzer (AL)

Still Be Here es una performance-instalación de Mari Matsutoya en colaboración con Laurel Halo, Darren Johnston, LaTurbo Avedon y Martin Sulzer y producida por CTM Festival y trasmediale 2016.

Desde su lanzamiento en 2007 en Japón, Hatsune Miku (cuyo nombre significa "el primer sonido del futuro"), se desarrolló originalmente como un producto de marketing para Vocaloid y ha pasado de ser un sintetizador de voz comercial, a la estrella de pop definitiva. Una celebridad cibernética adorada a nivel global que cuenta con una comunidad cada vez más grande de usuarios, performances y más de 100.000 canciones. El uso de una licencia abierta para la creación de su imagen ha permitido a sus fans crear y compartir un software gratuito para hacerla cantar y bailar.

Still Be Here investiga la figura de Hatsune Miku como la cristalización de los deseos colectivos en forma de anime, con coletas y apariencia eterna de una chica de 16 años.

**Still Be Here recoge adaptaciones de Hatsune Miku, un personaje originalmente creado y © Crypton Future Media, INC. Hatsune Miku tiene licencia Creative Commons BY-NC. Esta presentación es un evento sin ánimo de lucro, no organizado por Crypton Future Media.*

Domingo 20 de noviembre de 2016

Talleres, de 9.30/10 a 14 h.

- *Astrodata. Taller de visualización de datos astronómicos.* Alba G. Corral, artista y programadora (ES) y Jesús Rodríguez, División de Gestión de Datos y Operaciones del Observatorio Europeo Austral Garching (ESO) (AL).

- *Inductor. Taller sobre procesos cognitivos, percepción y lenguajes sonoros.* Víctor Mazón Gardoqui, artista (ES).
- *Aplicación de fabricación digital en el diseño y arquitectura.* Covadonga L. Cueva, directora de FabLab Madrid CEU, Epifanio Lorenzo, instructor del Programa Fab Academy, Universidad CEU San Pablo (ES) y Pablo Delgado Ramírez, arquitecto (ES).
-
- *Taller con Miku Hatsune (y Maika, Bruno & Clara).* Mari Matsutoya y Martin Sulzer, artistas responsables del proyecto, Berlin (AL).

Talleres, de 15 a 18.30 h.

- *Creación de interfaces tecnológicos corporales.* María Castellanos, artista y Alberto Valverde, artista (ES).
- *Construcción de instrumentos audiovisuales para realidad no virtual.* Peter Kirn, MusicMakers Hacklab, CTM Festival Berlín (AL).

WINTERLAB. LAS PERSONAS

Ana Catarina Cabral

Es licenciada en arquitectura en la Universidad de Aalborg, Dinamarca y responsable del FabLab Spinderihallerne, Municipalidad de Vejle, líderes del proyecto FABLAB@SCHOOLdk. Trabaja con educadores y empresas, diseñando talleres escolares de introducción a la fabricación digital y cultura maker, además de la comunidad regular del Fab lab.

Forma parte del grupo FabLearn Fellowship 2016 de la Universidad de Stanford.

Alba G. Corral

Artista y tecnóloga creativa. A través de diferentes prácticas artísticas explora narrativas abstracta y expresa la sensibilidad y el gusto por el color. En sus actuaciones audiovisuales en vivo integra la codificación y la elaboración, en colaboración con músicos en tiempo real. Ha actuado con músicos de la talla de Jon Hopkins, Miguel Marín (alias Arbol), Fibla y el Síndrome de Stendhal. El trabajo de Corral ha sido exhibido en festivales y eventos como Futuro Todo, Alpha-ville Festival, Sonar, Primavera Sound y L.E.V. Festival.

<http://blog.albagcorral.com>

Alberto Valverde

Artista y tecnólogo. Tiene una amplia experiencia en el diseño de sistemas, creación de entornos interactivos, espectáculos multimedia, diseño web y robótica, ha sido docente en asignaturas multimedia de la licenciatura de Bellas Artes de la Universidad de Vigo. En su obra investiga acerca del caos como forma de orden.

<http://a-valverde.net/>

<http://uh513.com/>

Covadonga L. Cueva

Directora de FabLab Madrid CEU; coordinadora del Máster en Fabricación Digital para la Arquitectura y profesora del Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad CEU San Pablo.

<https://fablabmadridceu.com/>

Epifanio Lorenzo

Instructor del Programa Fab Academy (CBA, Massachusetts Institute of Technology) en FabLab Madrid CEU, el laboratorio de fabricación digital de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad CEU San Pablo.

<https://fablabmadridceu.com/>

Javier Fombona

Profesor de la Facultad de Formación del Profesorado y Educación, Universidad de Oviedo. Sus trabajos abordan la incorporación de las Nuevas Tecnologías Audiovisuales Aplicadas a la Educación. Ex-realizador de TV, profesor en el área de la Didáctica y la Comunicación Audiovisual; ha impartido múltiples comunicaciones y conferencias además de publicaciones en revistas científicas.

Actualmente participa en varios proyectos de investigación sobre Dispositivos Móviles Geolocalización y Realidad Aumentada, y coordina un proyecto internacional.

Jesús Rodríguez

Jefe de la División de Gestión de Datos y Operaciones. Ha trabajado para el Royal Greenwich Observatory, en el Observatorio del Roque de los Muchachos (La Palma) y en el grupo de Operaciones e Instrumentación. En el European Southern Observatory (ESO), ha participado en las Operaciones Remotas desde ESO-Garching bei München (Alemania) con los telescopios NTT y CAT del Observatorio de La Silla (Chile).

En la actualidad forma parte del equipo de Administración de bases de datos del Archivo.

<http://www.eso.org/public/spain/>

Jose María Regalado López

Trabajador Social y formador. Responsable de Intervención Socioeducativa y Tecnología Social en LA RUECA, Asociación Responsable de la transformación digital de la entidad, y la implementación de tecnologías como instrumento metodológico de inclusión social con jóvenes en riesgo de exclusión. Regalado es un referente del proyecto TecnoLab La Rueca, que impulsa las competencias digitales y “Maker” de jóvenes en riesgo para su inclusión en la sociedad digital, a través de la metodología de Aprendizaje-Servicio y el emprendimiento social.

<http://www.larueca.info/tag/tecnolab/>

Mari Matsutoya

Nació en Tokio, se crió en Londres y vive actualmente en Berlín. Su trabajo suele reflexionar sobre la mediación entre lenguajes, centrándose en las pérdidas de comunicación que se producen al pasar de un lenguaje a otro, y en el nuevo significado que se obtiene. Se centra en el lenguaje como un espejo de la realidad que se encuentra entre lo visual y lo sonoro.

Ha realizado espectáculos y performances en Tokyo Wonder Site, Arndt Berlin y transmediale/CTM festival.

<http://marimatsutoya.com>

María Castellanos

Artista e investigadora, es Doctora en Bellas Artes por la Universidad de Vigo. En su trabajo indaga acerca del cuerpo, la percepción y las carencias sensoriales del ser humano. Centra su atención en las hibridaciones entre cyborgs y wearables como paradigma de ampliación de las capacidades sensoriales humanas.

<http://mariacastellanos.net/>

<http://uh513.com/>

Martin Sulzer

Es un artista que vive y trabaja en Berlín. Suele utilizar tecnología 3D para abstraer los movimientos de los performers y convertirlos en datos de movimiento. Así mismo utiliza algoritmos matemáticos y cámaras manejadas por animales para obtener perspectivas ajenas al ámbito de la estabilidad y la identidad para arrojar luz sobre la post-subjetividad. Su obra se ha expuesto o proyectado en diversos contextos en más de 25 países.

<http://www.martinsulzer.com/>

Peter Kirn

Es un músico y tecnólogo que enseña y escribe sobre las tecnologías aplicadas a la expresión y trabaja con performance de música y medios en proyectos como Alchemic Harm e Imaski y el duo Nerk/Kirn. Ha fundado CDM, label Establishment, las series de MusicMakers y MusicMakers Hacklab con CTM Festival, también es co-fundador de la agrupación de música contemporánea de la City University of New York Graduate Center, del Ppen Source MeeBlip synth hardware y de la librería integrable libpd.

<http://createdigitalmusic.com/>

Susanna Tesconi

Diseñadora de entornos de aprendizaje y tecnología, e investigadora en Barcelona. En la actualidad, está realizando su doctorado, Senior Fablearn Fellowship de la Universidad de Stanford. Desarrolla la línea de diseño y fabricación digital del programa AuLAB en LABoral.

El trabajo de Susanna se inspira a la interacción entre procesos de aprendizaje y tecnología. A partir de su trabajo como maestra de primaria y de la observación de la interacción entre niños y dispositivos tecnológicos, decide mejorar su conocimiento en tecnología con el objetivo de acompañar sus alumnos y alumnas en el desarrollo de sus propios dispositivos. Estudia un Postgrado de Diseño de Interacción y entra en contacto con el mundo del open hardware, programación y fabricación digital. Completa su formación con el Fab Academy, y obtiene el diploma en Fabricación Digital.

<http://fablearn.stanford.edu/fellows/users/susanna-tesconi>

Victor Mazón Gardoqui

La práctica artística de Mazón Gardoqui se concreta mediante la experimentación y cuestionamiento de límites de percepción, estados alterados y la vulnerabilidad mediante el uso de luz y sonido, por medio de dispositivos electrónicos de producción propia. Trabaja en tres ámbitos: la acción o performance a través de procesos experimentales, el expositivo de procesos en museos o galerías y el colaborativo en grupos de trabajo colectivo o seminarios en centros culturales y académicos.

Ha mostrado su trabajo en museos, bienales, festivales, galerías, emisoras de radio-televisión, pantallas urbanas o vallas publicitarias en diferentes localizaciones en Estados Unidos, Canadá, México, Nepal, Rusia, norte de África y numerosas localizaciones de Europa.

<http://victormazon.com/home/>

Fundación La Laboral

La Fundación La Laboral. Centro de Arte y Creación Industrial es un entidad de carácter cultural, declarada de interés general, que rige los destinos del Centro de Arte. El objeto de la Fundación se determina en el artículo 6.1 de sus Estatutos y es «la promoción y difusión del arte y la creación industrial a través de la gestión de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial».

PATRONATO DE LA FUNDACIÓN LA LABORAL. CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

Presidente: Vicente Domínguez, en representación del Gobierno del Principado de Asturias.

Vicepresidente primero: Genaro Alonso Megido, en representación del Gobierno del Principado de Asturias.

Vocales Patronos

Gobierno del Principado de Asturias, representado por Otilia Requejo Pagés.

Miembros Corporativos Estratégicos

Telefónica I+D, representado por Pablo Rodríguez.

Ayuntamiento de Gijón, representado por Mónica Bello Bugallo.

Asociación de Amigos de LABoral, representando por Montserrat Martínez.

Miembros Corporativos Benefactores

Gestión Arte Ventura, representado por Alicia Ventura.

Colección Los Bragales, representada por Jaime Sordo.

Autoridad Portuaria de Gijón, representado por Laureano Lourido.

Miembros Corporativos Asociados

Alcoa Inespal S.A., representado por Rubén Bartolomé

Secretario

José Pedreira Menéndez

Colaboradores

Fundación Daniel & Nina Carasso

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

DKV Seguros

Obra Social La Caixa

FECYT, Fundación Española Para la Ciencia y la Tecnología

Foro Cultural Austríaco

Fundación Orange

Fundación Areces

Oficina de Quebec Barcelona

Instituto Francés

Emulsa

- LABoral forma parte de la European Digital Art and Science Network (ENCAC), proyecto plurianual cofinanciado por el Programa Europa Creativa de la Unión Europea.
- LABoral lidera la European Network for Contemporary Audiovisual Creation (EDASN), proyecto plurianual cofinanciado por el Programa Europa Creativa de la Unión Europea.
- LABoral es una entidad agregada al Campus de Excelencia Internacional de la Universidad de Oviedo.

EL EQUIPO

Directora de Actividades
Karin Ohlenschläger
Teléfono: +34 985 130 464
E-mail: karin@laboralcentrodearte.org

Directora-Gerente: Lucía García Rodríguez
Teléfono: +34 985 134 397
E-mail: lucia@laboralcentrodearte.org

Responsable de Exposiciones: Patricia Villanueva
Teléfono: +34 985 131 308
E-mail: patricia@laboralcentrodearte.org

Coordinadora de Exposiciones: María Romalde
E-mail: maria@laboralcentrodearte.org

Responsable de Comunicación, Social Media y Archivo de Artistas Asturianos: Nuria Fernández (Comunicación Profesional)
Móvil: +34 649 51 44 69
E-mail: comunicacion@laboralcentrodearte.org

Responsable de Servicios Generales: Ana Isabel Menéndez
Teléfono: +34 985 134 244
E-mail: anai@laboralcentrodearte.org

Responsable de Educación: Lucía Arias
Teléfono: +34 985 133 924
E-mail: larias@laboralcentrodearte.org

Mediación: Elena Álvarez
E-mail: mediacion@laboralcentrodearte.org

Adjunta a la Dirección: Lara Fernández
E-mail: rrpp@laboralcentrodearte.org

Información y Mediación: María José González e Iván Patiño
E-mail: info@laboralcentrodearte.org

QUÉ ES LABORAL

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial es una institución multidisciplinar que produce, difunde y favorece el acceso a las nuevas formas culturales nacidas de la utilización creativa de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). Su programación, transversal, está dirigida a todos los públicos y tiene como fin último generar y compartir el conocimiento. Para ello propone diversas maneras de involucrarse con las distintas líneas de trabajo: exposiciones, talleres, programas educativos y otras actividades, como conferencias, simposios, debates...

LOCALIZACIÓN

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial se ubica en Gijón, Asturias, a unos tres kilómetros del centro urbano de la villa de Jovellanos. Unas naves destinadas inicialmente a la formación profesional acogen los más de 14.400 metros cuadrados útiles que se dedican a la exposición, la investigación, la formación y la producción de las nuevas formas de arte y creación industrial.

Dirección: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial
Los Prados, 121. 33394 Gijón (Asturias)

Cómo llegar

En coche

Autopista A-8. En Gijón tomar la Ronda. Salida km. 385 Viesques. Seguir indicaciones a Hospital Cabueñes y Jardín Botánico. En la tercera glorieta tomar la tercera salida. El Centro de Arte dispone de aparcamiento público.

En autobús desde Gijón

El Centro de Arte cuenta con una parada de autobús "Parada Universidad Laboral". Las líneas son las siguientes:

- Línea 1 Cerillero- Hospital de Cabueñes
- Línea 2 Roces- Hospital de Cabueñes
- Línea 4 Cerillero- Viesques- Hospital de Cabueñes
- Línea 18 Nuevo Gijón- Hospital de Cabueñes

En avión

El aeropuerto más cercano es Asturias (Castrillón). A unos 40 km. Por carretera. Autopista A-8 dirección Gijón.

HORARIOS

Invierno

Miércoles, jueves y viernes, de 10 a 19 horas

Sábados y domingos, de 12 a 20 horas. Lunes y martes cerrado

Lunes y martes cerrado

Verano (15.06 – 15.09)

Miércoles a domingo, de 10 a 19 horas

Lunes y martes cerrado

TARIFAS

Público general 2,00 €

Entrada Gratuita: Para Amigos de LABoral, menores de 10 años, Tarjeta Ciudadana de Gijón, periodistas acreditados, miembros del ICOM (Consejo Internacional de Museos), miembros del IAC, las Asociaciones de Artistas Visuales y Asociación de Amigos de ARCO.

Acceso libre: Todos los miércoles, el 18 de mayo (Día Internacional de los Museos), fines de semana posteriores a las inauguraciones, y durante el verano, desde el 1 de julio hasta el 10 de septiembre.

RECURSOS

Plataforma o. Centro de Producción. Conformada por una estructura modular, Plataforma Cero se articula en diferentes programas dirigidos a grupos de trabajo, creadores individuales, colectivos y educadores. Sus destinatarios son la comunidad artística y creativa local, nacional e internacional, así como artistas, creadores o investigadores extranjeros en régimen de residencia y que participen en las exposiciones del Centro.

fabLAB Asturias. Laboratorio equipado con máquinas de fabricación digital que ofrece asesoría, herramientas de producción individual o colectiva, cursos y talleres de formación.

plato. Espacio para la experimentación e investigación en torno a prácticas performativas expandidas y nuevas formas audiovisuales.

Laboratorio Audiovisual. Plataforma de vídeo digital y audio, dotada del equipamiento necesario para grabación, edición, producción y postproducción.

LABoratorio de Sonido. Concebido como un espacio destinado a la experimentación en las diferentes prácticas del arte sonoro contemporáneo, el LABORatorio de Sonido tiene como objetivo promover y dar soporte técnico y creativo a prácticas artísticas contemporáneas relacionadas con el sonido a través de tres líneas de acción: producción, investigación y educación.

Mediateca_Archivo. Un lugar para la investigación, la consulta y la difusión del arte actual y las industrias creativas. Una de sus secciones, el Archivo de Artistas Asturianos, documenta el trabajo de creadores nacidos a partir de los años 50.

Chill-Out. Espacio para el encuentro, el ocio, la participación y el descanso.